読者の広場

Design Wave誌にひと言

6月号（特集1「組み込みシステム開発」ほどすてきな商売はない！ / 特集2「エラー訂正回路設計のトライ＆エラー」の号）について

● **指導者の苦労がわかる気がした**

新人研修指導者の苦労がわかるような気がします．私の新人研修講義ネタは，「終わった技術者の見分けかた」です．（Yoshi）

● **学生の実験にも夢のあるものを**

模型ロケットを研修に使うのは夢があってよいですね．大学の学生実験でも，もう少し時間をとって夢のあるものを題材にしてみたいです．（匿名）

● **ちょっと冗長な面もあった**

部分的にはおもしろかったけど，ロケットを飛ばしても….ちょっと冗長な感じがした．（匿名）

ひと口(くち)コメント・コーナー

今日のお題「あなたの会社の新入社員の印象を教えてください」

- 細い
- 頭は良いが新しいことをやろうという気概がない．オヤジのぐちだな…
- まじめでユニーク
- 今年は個性がきついな～
- もっと積極的に話しかけてきてください
- 最近見たことありません(ToT)
- 中途採用ばかりで新鮮味がない！
- 同じビルのよその会社には，大量に新入社員が入ってきた．みなさん物静かでスーツ姿がよく似合っている．自分たちのころは，まだニキビ面の高卒が大半で，昼休みなどは大声で笑ったり走り回ったりキャッチボールをしていた．時代の違いを感じた．

次のお題「もうすぐ夏休み．『何を』作りますか？」

Term is Funny

『エンジニアの法則裏バージョン』

GEH

法則112：ベンチャ企業の法則1

作る製品は意欲作だ！ 販売計画もでかい！ 公的機関の（だれも知らない）技術賞もたくさん受賞している！ でも売れない！

法則113：ベンチャ企業の法則2

作るツールは先進的で画期的だ！ 高速，高機能，低価格！ 業界標準品など足元にも及ばない！ でもやっぱり売れない！

法則114：ベンチャ企業の法則3

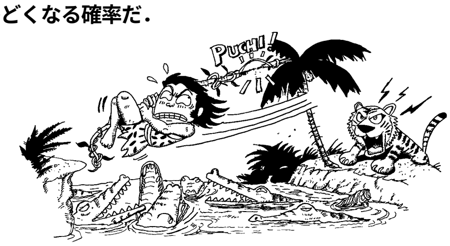
共同作業でプロジェクトを立ち上げると，途中で買収されて，プロジェクトが宙に浮く．

法則115：ベンチャ企業の法則4

たまに，“ アド ”ベンチャ企業の場合がある．

法則116：勝負運の法則

自分が劣勢で「勝負は最後まで何が起こるかわからない」と考えた瞬間，95%の確率で何も起こらない．残りの5%は，さらに状況がひどくなる確率だ．



<筆者プロフィール>
GEH．回路設計に追われながらもインターネットの魔力に取りつかれ，HP『電影雑記（http://www1.odn.ne.jp/~cbi12830/index.htm）』を営む．現在，技術者として忙しい日々を過ごしている．

Design Wave Magazine 記事ベスト3

2006年6月号の記事でおもしろかったもの，役に立つ/立ちそうなもののアンケートを実施しました．ここでは，その結果発表を行います．

♪おもしろベスト3♪

第1位	特集2	第1章	エラー訂正回路設計のポイント
第2位	特集1	第1章	組み込みソフトウェア開発の効率の良い学びかた
第3位	特集1	第3章	新人研修は「模型ロケット」《指導者・管理者編》

♪お役立ちベスト3♪

第1位	特集2	第1章	エラー訂正回路設計のポイント
第2位	特集2	第2章	FPGAの専用機能ブロックを生かした回路方式
第3位	特集1	第4章	いかにしてバグの原因を突き止めるか